Стражи вуали

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Крейг Блэкуэлдер, Рик Чиллот, Рик Джонс, Питер Шефер, Малькольм Шеппард, Джонатан Снид

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Билл Бриджес

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Мэтт Милбергер

Дизайн книги: Мэтт Милбергер

Внутренние иллюстрации: Том Биондолилло, Энтони Карпентер, Тэлон Даннинг, Винс Локк, Вэтч Мавлиан, Нейт Прайд

Передняя обложка: Алекси Бриклот

Глава первая:
Вуаль и маска

Оглядитесь вокруг. Наверное, вы читаете эти строки у себя дома или в другом знакомом помещении. Видите окна? Вполне возможно, что когда вы отвернётесь, где-нибудь в доме напротив появится фигура молчаливого наблюдателя. Возможно, он шёл за вами ещё утром и прятался на парковке или за деревьями в парке.

Видите телефон? Возможно, он уже взломан и вас прослушивают. Возможно, это и не так! Однако исходить из наихудшего варианта всегда безопаснее.

Вы видите родственников, друзей или коллег на работе? Они могут наблюдать за вами – возможно, даже не осознавая этого. Возможно, кто-то смотрит на вас *сквозь них самих*. И когда вы утратите бдительность, они возьмут волосок, упавший на стол с вашей головы или пустую кофейную кружку с образцом вашей слюны. Они отнесут его тому, кто знает, как управлять вашим разумом через наложение симпатических заклинаний. И тогда вы сами станете рабом незримого повелителя.

Нет-нет, куда вероятнее, что ничего из этого не происходит. Но вы действительно хотите рисковать?

Если да, то давайте на этом закончим. Живите своей иллюзорной жизнью или, если вам посчастливилось Пробудиться, идите в раскрытые двери других магических орденов. Они будут рады увидеть ещё одного слепца – такого же, как они сами.

Но если вы не хотите оставлять собственную судьбу на откуп везению – или *невезению*, – знайте, что Стражи вуали охотно примут вас в своё тайное братство.

Добро пожаловать.

Из руин Атлантиды

Всё началось с Атлантиды. Кто-нибудь может поторопиться и сказать, что тогда же всё и закончилось. Великая эра истинной магии канула в Бездну. Теперь магам приходится скрываться даже от простых Спящих, которым даже неизвестно, в каком удивительном мире они живут.

И всё же позволим сказать себе: *нет*, эра истинной магии началась лишь с падения Атлантиды. До этого магией владел каждый, у которого были к этому хоть какие-нибудь способности. Среди них хватало достойных личностей, однако встречалось и множество недостойных: тех, кто использовал магию безо всякой цели и меры. В конце концов это вылилось в сооружение Небесной лестницы и восхождение Экзархов.

И как бы горько Стражи вуали ни переживали потерю своей великой цивилизации, они не могут отрицать тот простой факт, что с тех пор магией владеют лишь избранные. Среди магов всё ещё встречаются недостойные, однако с этим можно смириться. Колдунов стало меньше – а значит, меньше стало и амбициозных грешников.

Теперь уже никто не воздвигнет новую Лестницу, потому что *действительно грандиозные* тайны магического искусства отныне становятся достоянием только редких избранных и подвижников. За этим и следят Стражи вуали. Настоящие тайны магии оказываются в руках тех, кого они считают достойными. Остальные никогда не узнают, где Стражи вуали спрятали самые ценные гримуары и артефакты. А самых отвратительных грешников и преступников Стражи вуали попросту *устраняют*.

Первый кабал

Первым кабалом Стражей вуали, известных во времена Атлантиды как Визус Драконис, стала небольшая группа шпионов, именующих себя *Тихими*. Тихие занимались тем же, чем Стражи вуали занимаются по сей день: они отлавливали врагов Пробуждённого мира и закапывали их тела в секретных местах задолго до того, как о них становилось известно другим заклинателям Атлантиды.

У Тихих были свои помощники – орден Визус Драконис, или Глаз дракона, выходил далеко за пределы одного кабала, – однако именно им суждено было сыграть ключевую роль в возрождении ордена после гибели Атлантиды.

К сожалению для Пробуждённых, Тихие не смогли остановить восхождение нескольких гордецов по Небесной лестнице в Высший мир и, по всей видимости, погибли в схватке с будущими Экзархами. Тем не менее, Стражи вуали помнят величайший завет их кабала. Он был написан на одной из каменных табличек, найденных магами вскоре после падения Атлантиды. Завет Тихих гласил:

Родина магии идёт ко дну, но не бойтесь и не скорбите. Отныне никто не раскроет её великие тайны и не использует их во зло. Никто не построит новую Лестницу в небо. Никто не осквернит Высший мир своей спесью. В эти последние мгновения своей жизни мы призываем вас лишь к одному: будьте бдительны. Защищайте магию от недостойных. Храните заветы Мудрости. И в один день к вам явится святой Иеромаг, который поможет вам воссоединить обе части Вселенной.

Стражи нового мира

Не все маги знали об этом завете, и даже те, кто читал его, не всегда понимали его глубинный смысл. Но хватало и тех, кто осознал мудрость Тихих и собрался в новые кабалы, созданные по образу и подобию Визус Драконис.

Вскоре эти маги, получившие имя Стражей вуали, рассеялись по всему миру и стали следить за ведьмами и чародеями по всему миру. Другие Пробуждённые редко замечали их. Некоторые встречались с наследниками Визус Драконис, но считали их странными или опасными из-за их отчуждённости.

Многие полагают, что подобная отчуждённость чувствовалась потому, что Глаз дракона был единственным из атлантических орденов, который сохранил чистую голову в дни войны и мыслил не пламенными идеалами, а одними лишь прагматическими соображениями. Некоторые маги даже предполагали (и вполне справедливо), что именно Глаз дракона отдал приказ обрушить Небесную лестницу, когда для простого возвращения Экзархов в земной мир стало уже слишком поздно.

Раненый мир

В тот древний период Стражам вуали довелось совершить одно из своих ключевых и поистине судьбоносных открытий. Наблюдая за Бездной, образовавшейся между Падшим и Высшим миром, они обнаружили, что она растёт с каждым Парадоксом – а возможно, и вовсе с каждым грубым заклинанием.

Это наблюдение сделали сразу несколько кабалов по всему миру. Когда они наконец собрались вместе для обсуждения своего будущего – и будущего всего мира, – они пришли к выводу, что задачей их ордена будет защита обоих миров от растущего влияния Бездны. Если верить легенде, в конечном счёте один из старейшин ордена произнёс: “Если другие заклинатели не поверят нашим словам, мы должны влиться в их ряды и заставить их поверить собственным глазам”. Вне зависимости от того, действительно ли кто-то из ранних Стражей вуали произносил эти слова, задолго до наступления нашей эры Стражи вуали начали проникать в Консилиумы других магов и даже вступать в ряды их собственных орденов, незаметно влияя на их решения.

Так Стражи вуали, первоначально казавшиеся другим Пробуждённым опасными чужаками, стали естественной частью любого Консилиума… хотя отношение к Визус Драконис как к клану шпионов, лазутчиков и убийц сохраняется до сих пор.

Новая Атлантида

Несколько тысячелетий назад один Страж вуали по прозвищу Медей проник в ряды Серебряной лестницы и обнаружил, что члены ордена по всему миру планируют сотворение Новой Атлантиды. Теархи не собирались поднимать со дна истинную

Атлантиду – они хотели воздвигнуть великий шпиль посреди Эгейского моря (по другим сведениям – в другой части света) и воссоздать остров по памяти.

Большинство Стражей пришли в ужас от замысла теархов и начали тайную войну против ордена, однако некоторые члены Визус Драконис сами поддались искушению и примкнули к теархам. Во многом из-за предательства этих перебежчиков Серебряная лестница вовремя поняла, что Стражи вуали мешают ей завершить проект, и перестала прислушиваться к увещеваниям Глаза дракона.

Разумеется, проект окончился катастрофой. Сотни магов, собравшихся в одном месте, начали сплетать одно грубое заклинание за другим, пока Бездна не ответила на их зов массовым Парадоксом. Маги старели и рассыпались прахом за считанные секунды, вспыхивали и сгорали, словно соломинки, утрачивали земное притяжение и буквально падали в небо или переносились в антиреальность Бездны.

Стражи вуали с ужасом наблюдали за тем, что происходило в обоих мирах, и видели, как свет Башен слабеет во всех Высших царствах, а Бездна растёт подобно морю во время прилива.

Мало кому среди теархов хватило мудрости признать свою ошибку, однако с тех пор к словам Визус Драконис стали прислушиваться куда внимательнее.

Тайные культы

Когда в мире смертных начали появляться крупные цивилизации, многие маги начали притворяться пророками или посланниками богов. В этом Стражи вуали нисколько не отличались от остальных Пробуждённых, однако если другие маги действовали на полуофициальном уровне, члены Визус Драконис прятались от других колдунов и Спящих под видом особых культов. Попасть в такой культ можно было только пройдя сразу несколько ярусов инициации. Настоящие тайны ордена Стражи вуали открывали лишь самым достойным из кандидатов. Эта традиция сослужила им верную службу и в той или иной форме действует до сих пор.

Легендарные фигуры

Если верить Стражам вуали, на протяжении всей истории человечества они стояли за спиной большинства легендарных правителей, полководцев, философов и учёных. Разумеется, это мнение часто оспаривают другие маги: например, воины Алмазной стрелы не торопятся признавать Александра Македонского простым ставленником Визус Драконис, а Ганнибала – непосредственно Стражем вуали.

Тем не менее, по заявлениям Визус Драконис, они постоянно действовали руками великих деятелей или принимали их в свой тайный орден, поскольку это позволяло им расправляться с недостойными магами по всему цивилизованному миру.

В частности, одна из легенд Визус Драконис гласит, что только возможность действовать через смертных правителей на глобальном уровне и устранять целые племена врагов позволила им встать на пути у Жрецов престола, когда те начали обретать влияние на всю Римскую империю.

Глава вторая:
Секреты и шпионы

Большинство магов считают Стражей вуали простыми шпионами Пробуждённого мира. Они защищают свои Консилиумы от врагов, регулярно делятся информацией с бойцами Алмазной стрелы – *и да,* иногда они просто мешаются под ногами, пытаясь спрятать от "недостойных" очередной магический фолиант.

Разумеется, миссия Визус Драконис существенно отличается от стереотипной защиты Консилиумов. Другое дело, что Стражи вуали никогда не раскрывают истинный смысл своей миссии непосвящённым.

Они верят, что их задача заключается в незаметном ведении магов к свету. Они воспитывают в них идеалы достоинства, чести и Мудрости, одновременно жертвуя собственной нравственностью для совершения действий, которые им приходится совершать ради высшего блага.

Одним из ключевых элементов из философии всегда оставалась вера в пришествие Иеромага – загадочного мессии, который явится к Пробуждённым, когда они будут готовы свергнуть Экзархов и облагородить Падший мир в такой степени, что он сольётся в единое целое с Высшим. Впрочем, разные члены ордена относятся к этой легенде по-разному. Кто-то считает, что Иеромаг лишь покажет магам дорогу к Восхождению в Высший мир, не пытаясь объединить его с Падшим. Кто-то не верит в пришествие магического спасителя, полагая, что эта легенда просто показывает, к чему должны стремиться все Пробуждённые.

Традиции в игре

Три традиции Визус Драконис известны всем Пробуждённым, включая членов других атлантических орденов. При желании Рассказчик может использовать опциональные правила, помогающие сделать эти традиции часть самой игры.

• Парадокс углубляет Бездну в наказание за гордыню

Если маг проводит весь день в попытках смягчить последствия своего или даже чужого Парадокса, при ближайшем провале Мудрости он может перебросить этот бросок.

• Совершение грехов ради высшей цели приносят Мудрость

Если Страж вуали совершает преступления, которые в обратном случае пришлось бы совершить другому персонажу, он может вкладывать очки опыта в развитие Мудрости этого персонажа.

• В Падшем мире должна господствовать честь

Стражи вуали получают +1 дайс к Социальным проверкам при взаимодействии с магами, разделяющими взгляды Визус Драконис, даже если они не вступают в их орден.

Эзотерические традиции

В отличие от трёх общеизвестных положений Визус Драконис, описанных выше, три *эзотерические* (то есть внутренние) традиции известны только самим Стражам вуали.

• Любой престол ложен, любая душа греховна

Парадокс наказывает магов за Спесь, а значит, все маги греховны по своей природе. По мысли Стражей вуали, ни один из магов не может вести других к свету. Даже Иерарх может лишь править на политическом уровне – но он не может очистить души собственных подчинённых от Спеси. Единственным орденом, который может помочь магам обрести Мудрость, Стражи вуали считают самих себя – но вовсе не потому, что они избавлены от недостатков. Напротив, они твёрдо знают, что грешат чаще других (например, убивая недостойных заклинателей или уничтожая магические гримуары). Однако они грешат ради улучшения окружающих. Другие ордены пытаются стать лучше сами. Стражи вуали помогают стать лучше другим.

• Некоторые души сильнее других

Стражи вуали верят, что некоторые маги достойнее окружающих просто по праву рождения. Возможно, они наследуют Мудрость от своих предков, если в их родословной были великие маги. Возможно – если вы верите в реинкарнацию – они родились с душой мудрого заклинателя. Так или иначе, Стражи вуали не верят в наивные утверждения Свободного совета о равенстве магов в Консилиуме, потому что подобное равенство было бы несправедливым. Одни души сильнее других – и они были такими с самого Пробуждения.

В целом такая концепция получила у Визус Драконис название *Алмазного колеса* – укрепления и развития Пробуждённых душ с каждым новым тысячелетием. А это приводит их к следующему утверждению.

• Алмазное колесо завершится с пришествием Иеромага

Мудрейшей и величайшей из душ будет обладать спаситель всего Пробуждённого мира – Иеромаг, пришествие которого предрекли ещё Тихие. Возможно, он родится тогда, когда к этому будут готовы другие маги. Возможно, его пришествие наступит после того как Визус Драконис найдут среди магов потомков пяти Королей Атлантиды (ныне известных как Оракулы) и путём грамотного заключения браков создадут поколение, которое получит кровь всех пяти. Обримос из числа Стражей вуали и вовсе сочетают пророчество об Иеромаге с любыми мессианскими легендами из своей религии, называя его то бодхисаттвой, то Иисусом Христом.

Задачи ордена

Всё это порождает четыре вечных задачи Визус Драконис:

• Защищать Пробуждённых

• Оберегать магию от недостойных

• Ослаблять врагов Атлантиды

• Освобождать дорогу для Иеромага

Большая игра

На более практическом уровне это означает, что изо дня в день маги Визус Драконис шпионят за окружающими, стараясь защищать атлантические ордены от:

• **Жрецов престола**, к которым Стражи вуали испытывают профессиональное уважение как к величайшим шпионам и тайным правителям мира (что, однако, не мешает им убивать Жрецов престола при первой возможности).

• **Запретных Наследий** вроде Тремер, Скелести и Аустере (описанных в следующей главе).

• **Спящих**, которые пытаются узнать тайны, не предназначенные для их разума.

• **Других мистических существ**, которые оскверняют священную магию своими кровавыми ритуалами.

• **Союзных орденов**, которые расширяют Бездну своими амбициями.

Чужие среди своих

Последняя группа заслуживает особого рассмотрения, потому что формально Стражи вуали действительно видят в других атлантических орденах своих союзников или даже друзей. Просто окружающие маги не понимают, какой урон они наносят Вселенной каждый грубым заклятьем и Парадоксом.

Недоверие к другим магам приводит к тому, что многие Стражи учатся использовать в диалоге слова, обладающие совершенно неочевидным значением. Например, в присутствии постороннего мага Страж может произнести что-нибудь вроде:

Понимаешь, о чём я? Я говорю о кухне. Повар врывается на кухню, как будто его туда сами ангелы занесли, и включает духовку, явно чувствуя себя хозяином. А кухня-то общая. И я вижу, что он собирается зажарить свинью с двумя окороками, чтобы угостить

жирком весь ресторан. Видно, думает, что если придумать для блюда какое-нибудь цветастенькое название, ему дадут побольше чаевых. Естественно, с голоду все начнут это есть. Но я не уверен, что такая жирная пища будет нам всем полезна. Понимаешь, о чём я?

Перевод: Я начинаю шифровать речь (*понимаешь, о чём я?*) Даю отправную точку для расшифровки: речь пойдёт о текущих событиях (*я говорю о кухне*). У нас тут завёлся опытный маг (*повар*) – вероятно, теург, исповедующий христианскую веру (*как будто его туда сами ангелы занесли)*. Он собирается действовать от имени все Консилиума (*явно чувствуя себя хозяином*), однако его действия затронут весь город (*а кухня-то общая*). Теург уже начинает делать то, о чём я скажу дальше (*включает духовку*). Он планирует человеческое жертвоприношение (*собирается зажарить свинью с двумя окороками*), чтобы повысить количество Маны в местных Источниках (*угостить жирком весь ресторан*). Он планирует повысить своё влияние (*думает, что… ему дадут побольше чаевых*), и это сработает (*с голоду все начнут это есть*), особенно если воспользоваться магией и помешать окружающим узнать о сущности ритуала (*придумать для блюда какое-нибудь цветастенькое название*). Однако к добру это не приведёт (*я не уверен, что такая жирная пища будет нам всем полезна*). Конец шифровки (*понимаешь, о чём я?*)

Закон маски

Стражи вуали не доверяют письменным текстам, поскольку знают, сколько лжи могут содержать страницы магических книг. Вместо этого они передают свои тайны, традиции и доктрины из уст в уста, из поколения в поколение.

Тренированная память (•)

Требования: Самообладание ••, Расследование •

Эффект: Все один раунд сосредоточения позволяет герою запомнить все события последней сцены (включая прочитанные тексты и услышанные реплики). Это предполагает, что он использует специальную мнемотехнику, позволяющую ему затем вспомнить любые детали прошедшей сцены безо всяких бросков и вложений.

Уровни доверия

В дополнение к формальным званиям и должностям, Стражи вуали обладают уровнями доверия, которое они питают друг к другу. Тем не менее, это не означает, что они раскрывают свои секреты тем, кто просто *кажется* им достойным союзником. Все местные Стражи должны согласиться, что тот или иной маг заслуживает перевода на новую ступень – что делает нижеописанные уровни доверия аналогами официальных титулов.

Уровни доверия получают те же названия, что и секретная информация, доступная магам, находящимся на той или иной ступени. Таким образом, если Стражи вуали называют какую-либо информацию Красной или Багряной, это означает, что они готовы передать её в руки Красного (или Багряного) мага.

Серый (Спящий): Спящие заслуживают только самой общей информации об окружающем мире. Они ничего не должны знать о магии.

Красный, или **Багряный (Спящий, обладающий Статусом в культах Стражей вуали •••):** Намёки на существование оккультных феноменов.

Верный: Маг из другого ордена, заслуживающий хотя бы общего доверия.

Чёрный (Страж вуали, не обладающий Статусом): Маг узнаёт три общие традиции Визус Драконис.

Белый (Статус в Стражах вуали от • до •••): Магу открывают внутренние (эзотерические) традиции ордена.

Бесцветный (Статус в Стражах вуали •••• или •••••): Доступ к секретам и артефактам, спрятанным от большинства других магов.

Агенты

Хотя основные миссии Стражи выполняют сами, они использую в своих целях и огромное число Спящих или непосвящённых магов. Для простоты они подразделяют таких агентов на несколько общеизвестных ролей, которые обладают закодированными названиями.

Корона из роз: Этот агент считает, что заслуживает повышения в своей организации (возможно, даже в ордене Стражей вуали). Его можно использовать, обещая повышение в ближайшем будущем.

Дым над алтарём: Такой агент обладает потребностями или вредными привычками, удовлетворив которые Стражи сумеют заручиться его поддержкой.

Эбонитовый паланкин: Наёмный агент, работающий за деньги или другие материальные блага. Вполне заслуживает доверия, но может быть перекуплен богатым противником.

Поедатель гранатов: Достойный человек, испытывающий трудности социального или психологического характера. Например, ему может недоставать уверенности в себе или сексуальных связей. После использования от такого агента нетрудно избавиться, подтолкнув его к самоубийству.

Пленник: Любой агент, заинтересованный в обретении богатства. Стражи вуали могут увеличить его влияние или интеллектуальные способности магическим образом, однако им рекомендуется принудить его к совершению незаконных действий. После проведения операции Пленнику предлагают работать на Стражей бесплатно, взамен на обещание не сдавать его властям.

Бунтарь: Идеалист, которого можно использовать для борьбы с любой политической силой.

Спаситель: Фанатик, готовый идти на преступления ради высшего блага. Фактически – конечный вариант развития Бунтаря.

Проникновение в ордены

Как уже говорилось, иногда Стражи вуали вступают в другие атлантические ордены, чтобы косвенно влиять на них изнутри. Тем не менее, эта задача считается одной из сложнейших, какие только может получить Страж. К счастью, несмотря на существование определённых стереотипов, маги любого ордена редко бывают похожи друг на друга. Не существует никакого “типичного” представителя Серебряной лестницы, точно так же как невозможно назвать “типичного” Тирсус или Обримос. Поэтому даже в худшем случае Страж может притвориться просто экстравагантным представителем своего нового ордена.

Увы, иногда Страж проникается симпатиями к идеологии этого ордена или даже к отдельным его представителям. В таких случаях Стражи вуали разоблачают предателя и при возможности забирают его в один из своих застенков. Худшая участь ожидает Стражей вуали, переметнувшихся в орден Жрецов престола. Несмотря на уже упомянутое профессиональное уважение к этим тайным правителям человечества, Стражи вуали всем сердцем ненавидят их конечную цель: ослепление этого мира и подчинение Пробуждённых. Бывших Стражей, начавших службу на Экзархов, Визус Драконис выслеживают и убивают – иногда с жалостью, но куда чаще с особым мстительным наслаждением.

Звания и титулы

Культор (Статус •): Глава мистического культа, направляющий Спящих на проведение операций, выгодных Стражам вуали. Многие Культоры обладают высокими уровнями Контактов и Слуг, и практически каждый из них отличается Преимуществом *Древние знаки*, описанным ниже.

Эпопт (Статус ••••): Эпопт координирует деятельность сразу нескольких культов, составляющих местный Лабиринт. Лабиринтом называется вся совокупность тайных организаций, созданных Стражами для отвода глаз своих врагов. В отличие от Культора, Эпопт не притворяется ни главой, ни частью определённого культа. Он проводит тайные встречи со всеми местными Культорами и даёт им рекомендации по дальнейшему развитию своей деятельности.

Посол (Статус •): Посол отвечает за поддержание добрых отношений между Стражами вуали и другими атлантическими орденами.

Интерфектор (Статус ••): Палач и убийца, устраняющий "недостойных" магов, чудовищ и Спящих. Время от времени Интерфекторы охотятся даже на других Стражей вуали, предавших идеалы своего ордена. Самые опытные Интерфекторы становятся **Саскепторами**.

Саскептор (Статус •••): Элитный шпион, притворяющийся обычным представителем Стражей вуали, однако в действительности выявляющий самых опасных врагов как внутри, так и за пределами ордена.

Древние знаки (•••)

Требования: Оккультизм •••, Статус в Стражах вуали •

Эффект: Персонаж знает, как отличить культ, служащий Стражам вуали, от любого другого. Немного понаблюдав за символикой, жестами или поведением культа, персонаж может пройти проверку Сообразительности + Оккультизма. Каждый успех добавляет +1 дайс к попыткам мага сойти в этом культе за своего (или даже за важного жреца из другого города).

Роли Путей

Акантус

Акантус служат своему ордену **Следопытами**, выслеживающими врагов Пробуждённого мира благодаря слепому везению. Они могут быть **Шантажистами**, которые выходят на связь с врагами и предлагают тем изменить сферу деятельности, если они не хотят навлечь на свои головы великое проклятие. Они **Саботёры**, проникающие в тайные общества своих врагов и разрушающие их изнутри. Они **Бродяги**, следящие за чистотой идеологии Стражей в разных Консилиумах. Наконец, они **Пропагандисты**, формирующие у местных магов философию, соответствующую целям ордена в тот или иной момент времени.

Мастигос

Большинство Мастигос становятся самыми буквальными **Шпионами**, создавая себе по две, три, а то и четыре альтернативные личности благодаря манипулированию Разумом. Они **Инквизиторы**, выжигающие из ордена любые проявления ереси и отступничества. Они **Связисты**, передающие важную информацию из одного города в другой благодаря своему господству над Арканой Пространства. Они **Дирижёры**, манипулирующие Спящими и другими магами – иногда включая младших Стражей вуали. Наконец, они **Истязатели**, мстящие тем, кто предал свой орден в самый тяжёлый момент.

Морос

Морос служат ордену **Чистильщиками**, устраняющими следы преступлений, которые Стражи вуали совершают по мере необходимости. Многие из них становятся **Могильщиками**, расследующими преступления других магов благодаря связи с призраками или изучению мёртвых тел. Они **Надсмотрщки**, управляющие легионами мёртвых шпионов, и **Контрнекроманты**, мешающие делать то же самое членам других орденов. Наконец. Они **Кузнецы**, создающие алхимические инструменты и даже современные шпионские гадеты.

Обримос

Обримос работают **Иллюзионистами**, сбивающими врагов с толку. Многие из них становятся **Курьерами** или **Контрабандистами**, перевозящими тайные реликвии из одного тайного хранилища в другое. Теурги, привыкшие к боевым действиям, могут быть как **Защитниками** своего кабала, так и **Тайными воинами,** борющимися с врагами ордена по законам военного времени.

Тирсус

Тирсус отвечают за связи ордена с миром духов. Они **Хранители секретов**, знающие все силы и слабости обитателей Тени. Они **Одинокие волки**, проводящие операции, в которых нельзя задействовать целый кабал. Они **Двойники**, изменяющие своё тело для имитации чужой личности. Они **Отшельники**, выполняющие задачи ордена в малонаселённых местах наподобие гор и таёжных лесов. Они **Оракулы**, узнающие тайны будущего у мудрых духов.

Маска

Одна из самых сильных сторон ордена заключается в способности Стражей вуали адаптировать свою личность под текущую операцию. Чем дольше маг практикует эту способность, тем более широкий выбор ролей открывается ему на этом пути.

Новое Преимущество: Маска (•)

Требования: Манипулирование •••, Статус в Стражах вуали •

Эффект: Всего Стражам вуали известно сорок девять общих архетипов, под которые в той или иной степени подпадает любой человек. Эти сорок девять личностей делятся на семь большее широких групп, известных как Великие маски. Каждая Великая маска связана с определённой Добродетелью. В свою очередь, входящие в Великую маску семь архетипов соответствуют различным Порокам.

Обратите внимание, что с внутриигровой точки зрения Стражи вуали редко осознают связь Великих масок и архетипов с Пороками и Добродетелями, известные современной европейской культуре. Эта связь лишь показывает *игроку* (а не персонажу), какой отыгрыш ожидается от мага, когда он примеривает очередную маску.

Каждое очко этой характеристики позволяет магу выбрать одну Великую маску (что открывает ему доступ сразу к семи младшим архетипам).

Для использования любой Маски персонаж должен придумать себе биографию, соответствующую новой роли. После этого он магическим образом наделяет себя способностями (и недостатками), соответствующими этой ложной роли. Например, роль Кривого посоха предполагает создание биографии старого, но ужасно скучного человека. При выборе этой Маски маг получает +2 дайса к проверкам любого Ментального Навыка, которым старик якобы пользовался большую часть жизни, но отнимает -2 дайса от проверок Экспрессии из-за неумения старика развлечь свою аудиторию.

Если определённая маска предлагает игроку самому выбрать характеристику, на которую она будет влиять, игрок должен определиться с этой характеристикой в момент приобретения Маски.

Возлюбленный (Человеколюбие)

Мстительный сын (Гнев): +1 дайс к проверкам Выносливости, -2 к Обману.
Святая наложница (Похоть): +1 дайс к Убеждению, -2 к Эмпатии.
Коварный наследник (Жадность): +1 к Интеллекту, -2 к Коммуникабельности.
Багровый лорд (Гордыня): +1 к Убеждению, -2 к Коммуникабельности.
Ненасытный князь (Чревоугодие): +2 к Коммуникабельности, -2 к Запугиванию.
Серебряный пояс (Зависть): +2 к Экспрессии, -2 к Коммуникабельности.

Скучающий сплетник (Лень): +2 к проверкам Союзников и Контактов, -2 к Запугиванию.

Праведник (Вера)

Фигура из дыма (Чревоугодие): +2 к Оккультизму, -2 к Эмпатии.

Пещерная тень (Лень): +1 к Интеллекту, -2 к Коммуникабельности.

Гаснущий факел (Зависть): +2 к Запугиванию, -2 к Эмпатии.

Еретик (Гордыня): +2 к Запугиванию, -2 к Коммуникабельности.

Тёмный жрец (Гнев): +2 к Экспрессии, -2 к Эмпатии.

Красный паланкин (Жадность): +1 к проверкам Восприятия, -2 к Коммуникабельности.

Раненый монах (Похоть): +2 к Обману, -2 к Экспрессии.

Мытарь (Благоразумие)

Ночной гадатель (Чревоугодие): +2 к Оккультизму, -2 к Эмпатии.

Око Марса (Гнев): +2 к одному из следующих Навыков: Холодному оружию, Рукопашному бою или Огнестрельному оружию. -1 к Манипулированию.

Золотая рука (Жадность): Вложение очка Воли в выполнении любых мирных задач не только добавляет +3 дайса к броску, но и накладывает эффект снова-девять. При столкновении со сверхъестественной агрессией (будь это нападение кровососа или гипнотическое внушение) любая ближайшая проверка проходит со штрафом -2.

Добрая Смерть (Зависть): +2 к Скрытности, -1 к проверкам Мудрости.

Владыка цепей (Похоть): +2 к Знанию улиц, -2 к Эмпатии.

Скипетр (Гордыня): +1 к проверкам Манипулирования, –1 к Самообладанию.

Щитоносец (Лень): +2 к любому Навыку по выбору игрока, -1 к проверкам Решительности.

Простак (Надежда)

Яркая мантия (Гордыня): +2 к Коммуникабельности, -2 к Обману.

Кривой посох (Зависть): +2 к любому Ментальному Навыку по выбору игрока, -2 к Экспрессии.

Невинный (Жадность): +2 к Расследованию, -1 Самообладанию.

Острый коготь (Гнев): +2 к Выживанию, -2 к Эмпатии.

Хозяин пепла (Чревоугодие): +2 к Экспрессии, -2 к Знанию улиц.

Хранитель очага (Похоть): +2 к Эмпатии, -2 к Запугиванию.

Пустая кузня (Лень): +1 к Убеждению, -1 к Решительности.

Властитель (Справедливость)

Строгий судья (Зависть): +2 к Политике, -2 к Коммуникабельности.

Алмазный треугольник (Гордыня): +2 к Ментальному Навыку по выбору игрока, -2 к Эмпатии.

Посредник (Лень): +2 к Политике, -1 к Решительности.

Осиная матка (Гнев): +2 к одному боевому Навыку, -1 к Самообладанию.

Падающая башня (Похоть): +1 к Убеждению, -1 к Решительности.

Серебряный ключ (Жадность): +1 к Манипулированию, -2 к Эмпатии.

Погонщик (Чревоугодие): +2 к Запугиванию, -2 к Коммуникабельности.

Мятежник (Стойкость)

Выскочка (Зависть): +2 к одному Ментальному Навыку по выбору игрока, -2 к Экспрессии.

Серое облако (Лень): +1 к Убеждению, -2 к Коммуникабельности.

Собака в поле (Похоть): +2 к Расследованию, -2 к Обману.

Искатель наслаждений (Чревоугодие): +2 к Коммуникабельности, в качестве недостатка назначьте себе финансовый или любой другой долг. Как вариант, просто сократите Ресурсы на -1 очко на время действия Маски.

Тусклое пятно (Жадность): +2 к Выживанию, -2 к Коммуникабельности.

Изгнанный принц (Гордыня): +2 к Выживанию, -2 к Обману.

Каменный страж (Гнев): +2 к Запугиванию, -2 к Коммуникабельности.

Советник (Воздержанность)

Королевский визирь (Гнев): +2 к Выживанию, -2 к Экспрессии.

Старый воин (Похоть): +2 к Обману,–2 к Запугиванию (никогда не угрожает в открытую).

Хранитель дорог (Жадность): +1 к Сообразительности, -2 к Обману.

Регент (Зависть): +2 к Политике, -1 к Убеждению.

Хранитель рун (Лень): +2 к двум самым развитым Ментальным Навыкам, -2 к Эмпатии и Коммуникабельности.

Самозванец (Чревоугодие): +2 к Коммуникабельности, -2 к Запугиванию.

Несгибаемая ветвь (Гордыня): +1 к Решительности, -2 к Политике.

Глава третья:
Фракции и Наследия

Среди Стражей вуали не так уж много полноценных организаций, а потому фракциями в их случае называются скорее идеологические течения, чем полноценные братства и культы, в которые можно бы было открыто *вступить*.

Безликие

Эти маги стараются в совершенстве освоить искусство смены обличий, чтобы влиться в общество Пробуждённых и следить за ним изнутри. Безликие наблюдают за окружающими и запоминают каждое проявление Спеси, которое допускают местные колдуны. Когда приходит время, они наказывают глупцов и удостовериваются, что те не повторят подобной ошибки в дальнейшем. И не стоит преуменьшать их строгость. Безликие неумолимы. Такие оправдания, как “все так делают” или “это никому не повредит”, для них попросту не существуют.

Необязательное правило:
Нож ассасина

Если маг проводит рядом с жертвой хотя бы три раунда, на протяжении которых он неотрывно наблюдает за её поведением, он может пройти проверку Сообразительности + Скрытности против её Сообразительности + Самообладания. В случае успеха он может нанести жертве внезапный удар, как если бы атаковал её из засады.

Наследники

Большинство магов стараются уберечь колдовские секреты от недостойных, а Стражи вуали и вовсе занимаются этим по умолчанию. Тем не менее, некоторые из них – именующие себя Наследниками (в значении “истинные наследники Атлантиды”) – идут ещё дальше. Они оберегают колдовские секреты от недостойных магов.

Необязательное правило:
Святыни и Артефакты

При создании персонажа Наследник может приобретать Святыни и Артефакты по цене, сокращённой на -1 пункт.

Спасители

Если большинство Стражей вуали считают Иеромага полумифической – или даже *буквально* мифической – личностью, то Спасители ожидают его появления со дня на день. Для них не стоит вопроса, что они будут делать, *если* в Падшем мире родится Иеромаг. Они планируют, что они будут делать, *когда* это произойдёт.

Пожалуй, больше чем что-либо ещё Спасителей отличает от других Стражей их готовность жертвовать своей Мудростью. Они верят, что мир необходимо очистить от недостойных магов ещё до того, как Иеромаг ступит на землю. Чем быстрее они это сделают, тем скорее он явится. Ради этого можно и пожертвовать чистотой собственных душ.

Испытатели

Эти маги следят за развитием самих Стражей вуали. Они постоянно испытывают себя и других, стараясь поддерживать в Стражах стремление к самосовершенствованию. В этих целях они создают уникальные задачи для окружающих магов, призывают их Гоэтических демонов, совершают астральные путешествия или даже организуют для самих себя стечение обстоятельств, напоминающее им о травматических событиях прошлого. По их

логике, только превозмогая свои недостатки, Стражи вуали смогут достичь своей цели по очищению Падшего мира от недостойных – включая самих себя.

Пророки

Пророков часто считают самой либеральной фракцией Стражей вуали, однако сами они предпочитают название самых *дипломатичных*, а не “мягкосердечных” Стражей. Пророки никого не испытывают и не наказывают. Они поддерживают тесные связи не только с другими Стражами своего города, но и со всеми членами местного общества Пробуждённых, накапливая информацию и передавая её тем, кого они считают достойным.

Необязательное правило:
Паук в паутине

Если игрок хорошо отыгрывает роль Пророка, он может приобретать Союзников и Контакты за полцены с округлением вниз.

Носители вечного голоса

Скрыть истину не способна даже самая коварная ложь

Даже обычным смертным известны ораторы и правители, которым удавалось разжечь революцию или создать новую религию всего несколькими хорошо составленными речами. Носители вечного голоса развивают ораторские способности для достижения ещё более величественных результатов. Осваивая искусство красноречия, беспрерывно репетируя выступления в своих убежищах и произнося речи перед другими магами или Спящими, они стараются изменять мир одной лишь силой слов.

Родной Путь или орден: Мастигос или Страж вуали

Прозвище: Шептуны

Организация: Фактически отсутствует, хотя ученик часто сохраняет общую связь с учителем.

Примеры таинств: Общение с людьми на улице. Наблюдение за людьми и их реакцией на различные новости. Чтение и прослушивание речей известных ораторов.

Достижения

Первое Достижение: Идеальная беседа

Требования: Гнозис 3, Разум 2, Жизнь 1, Обман 2

Когда персонаж прибегает ко лжи в частной обстановке (то есть в беседе с одним индивидом или небольшой группой, не превышающей по численности его Манипулирование +1), он добавляет Разум к проверкам Манипулирования или Сообразительности + Обмана. В пределах сцены этот бонус можно получить только несколько раз: точное число равно Гнозису персонажа.

Альтернативный подход: Пространство 2

Маг распространяет предыдущий эффект на дистанционные виды бесед. Телефон, видеоконференция, Интернет-чат – всё это легко подойдёт для очередного обмана.

Второе Достижение: Золотые слова

Требования: Гнозис 5, Разум 3, Экспрессия 2

При попытках обмана или переубеждения окружающих маг добавляет к проверкам Манипулирования + Экспрессия очки Разума.

Альтернативный подход: Пространство 3

Опять же, маг распространяет этот эффект на электронные виды бесед.

Третье Достижение: Податливая реальность

Требования: Гнозис 7, Разум 4

После непродолжительной беседы с жертвой маг может пройти проверку Интеллекта + Убеждения + Разума и в случае успеха продублировать заклинание *Банк памяти*.

Альтернативный подход: Пространство 4

Когда жертва начинает говорить с кем-либо о своих изменённых воспоминаниях, маг автоматически это чувствует. Более того, он может вложить очко Маны и пройти проверку Сообразительности + Эмпатии со штрафом -2. В случае успеха он слышит всё, что жертва рассказывает текущему собеседнику о своих воспоминаниях.

Одиннадцатый вопрос

Всмотрись в окружающее пространство. Тебе не кажется, что между этими двумя арками скрыта третья? Явно работа Жрецов.

Основатель этого Наследия считался известным философом и учёным. Вскоре после своего Пробуждения он примкнул к Мистериуму и выдвинул гипотезу, согласно которой каждая Аркана давала ответ на определённый вопрос: например, Пространство отвечало на вопрос о расположении всего сущего. Однако не все ответы можно найти благодаря одному лишь знанию Аркан. Таким образом, у магов возникает необходимость в метафорическом “одиннадцатом ответе”, для получения которого нужно задать Одиннадцатый вопрос.

С более практической точки зрения члены Одиннадцатого вопроса постоянно изучают окружающий мир, пытаясь найти явления, скрытые от глаз непосвящённых. Хотя к моменту основания этого Наследия его родоначальник перебрался из Мистериума в ряды Стражей вуали, многие Стражи считают этих Пробуждённых скорее безобидными эксцентриками, чем настоящими братьями по идеологии.

Родной орден: Стражи вуали

Прозвище: Шерлоки

Организация: Стандартная для всех Стражей вуали.

Примеры таинств: Решение загадки. Изучение эзотерических наук и теорий. Изменение своей внешности. Увлечение необычным хобби.

Достижения

Первое Достижение: Неочевидный ответ

Требования: Гнозис 3, Время 2, Материя 1, Расследование 3, один из следующих Навыков 2 уровня: Образование, Кража, Медицина, Оккультизм или Наука

Изучив окружающие объекты (например, улики на месте преступления) и пройдя проверку Интеллекта + Расследования + Времени, маг узнаёт несколько ценных фактов о том, что произошло в этом месте. Поскольку заклинатель буквально заглядывает в прошлое, он способен сделать из полученных улик выводы, которые не смог бы сделать ни один простой смертный. Например, он может сходу определить профессию и образ жизни убийцы или сказать, чем определённый человек занимался в последние два-три дня.

Альтернативный подход: Разум 1 или Смерть 1

Владение первым уровнем Разума позволяет Шерлоку читать ауры, в то время как первый уровень Смерти наделяет его *Посмертным взглядом*.

Второе Достижение:
Удачная догадка

Требования: Гнозис 5, Время 3, один из следующих Навыков 2 уровня: Образование, Кража, Медицина, Оккультизм или Наука

Маг способен задать Рассказчику любой вопрос об окружающем мире с тем условием, что он должен сам определить несколько вариантов ответа (например, “Кому из трёх подозреваемых принадлежит посох?”). Одновременно с этим он проходит проверку Сообразительности + Расследования + Времени. В случае успеха маг узнаёт ответ или хотя бы получает подсказку. В случае провала Рассказчик вправе сбить его со следа.

Тем не менее, персонаж может получить только один из тех ответов, которые он подозревает сам. Иными словами, он может узнать, кому из трёх потенциальных убийц принадлежит оружие, однако он не получит внятного ответа, если настоящим убийцей будет четвёртый, неизвестный ему человек.

Альтернативный подход: Разум 2

Маг узнаёт кое-что о мотивах человека, о котором он задаёт подобный вопрос.

Третье Достижение:
Своевременный ответ

Требования: Гнозис 7, Время 4

Если маг хоть какое-то время изучал жертву и задавал о ней вопросы, описанные в предыдущих абзацах, Рассказчик может позволить ему задавать более прямые вопросы наподобие “Когда Харгрейв снова убьёт человека?” или “Когда Марго вернётся домой?” В таком случае Рассказчик делает тайный бросок на Интеллект + Эмпатию + Время. В случае успеха герой получает правдивый ответ, в случае провала – ложный.

Если маг обладает Пространством 2, он может пройти дополнительную проверку на Сообразительность + Эмпатию + Пространство, чтобы узнать, где именно будут происходить интересующие его события.

Альтернативный подход: Разум 3

Если только это не рушит весь сюжетный замысел Рассказчика, маг способен понять, зачем именно интересующий его человек выполняет те или иные действия.

Заступники посвящённых

Нет, тебе нельзя пройти в этот портал. Если только ты не один из них.

Заступники посвящённых отказались от собственных амбиций с одной великой целью: они помогают избранным и святым – как среди Пробуждённых, так и среди простых Спящих. Некоторые становятся верными спутниками колдунов, обладающих Предназначением. Другие целыми поколениями охраняют свитки и гримуары, запрещая заглядывать в них до тех пор, пока не появится Избранный, для которого они и были написаны сотни лет тому назад.

Родной Путь или орден: Морос или Стражи вуали

Прозвище: Служители

Организация: Служители ведут одинокий образ жизни, хотя обычно они считают свою молчаливую миссию благословением, а не испытанием. Лишь в редких случаях они собираются вместе для того, чтобы помочь герою, избранному или святому исполнить поистине грандиозное пророчество.

Примеры таинств: Кратковременно хранение или защита вещей, предназначенных только для конкретного индивида. Составление планов на случай появления нарушителей.

Достижения

Первое Достижение: Солдат удачи

Требования: Гнозис 3, Судьба 3

Маг посвящает себя охране определённого места, объекта или человека и вкладывает очко Маны. С этого момента его жизнь всегда будет связана с защитой избранного индивида или другого величественного феномена.

Прежде всего, его духовная связь с этим феноменом никогда не накладывает штрафов на сотворение симпатических заклинаний. Кроме того, в каждой сцене он получает преимущество снова-девять на несколько бросков, равных его знанию Судьбы.

Альтернативный подход: Пространство 1

Маг получает аналог заклинаний Пространства первого уровня *Поиск* и *Всевидение*, которые действуют до тех пор, пока маг находится в пределах избранной локации или ищет предмет, с которым он связал свою личность.

Второе Достижение: Улыбка судьбы

Требования: Гнозис 5, Судьба 3

На предмет, место или индивида, обладающего значением для миссии персонажа, накладываются заклинания Судьбы третьего уровня *Ложная судьба* и *Дар везения*. Их Сила равна самому знанию Судьбы.

Если Заступник посвящённых обладает знанием Жизни второго уровня, он способен накладывать на других заклинание *Чистота тела,* проходя проверки Выносливости + Медицины + Жизни.

Альтернативный подход: Пространство 2

В любую минуту персонаж может потратить один раунд, чтобы увидеть своего избранника, где бы он ни находился. Считайте это аналогом ясновидения, которое, тем не менее, не требует никаких бросков и вложений Маны.

Третье Достижение: Самосбывающееся пророчество

Требования: Гнозис 7, Судьба 4

Даже обладая четвёртым уровнем Судьбы, персонаж способен накладывать заклинание Судьбы пятого уровня *Великое проклятие.* Заклинание считается скрытым, а не грубым, и для его сотворения маг проходит проверку Решительности + Запугивания + Судьбы, даже если не знает соответствующей формулы.

Альтернативный подход: Пространство 3

Маг способен телепортировать своего избранника к себе простым усилием воли. Если это локация, то персонаж сам переносится в неё.

Аустеры

Забудьте о сострадании. Забудьте о своей плоти. Вечно только движение.

Хотя большинство магов считают это Наследие запретным, Аустеры стремятся к тому же, чего желают все Стражи вуали: к защите этого мира от разрушения. Проблема заключается в том, что они жаждут слиться с Падшим миром, став своего рода элементалями или живыми стихиями, охраняющими законы природы.

В этих целях они заменяют собственные конечности, органы, а в конечном счёте и всю свою плоть механическими устройствами, фактически заживо превращаясь в роботов.

Родной Путь или орден: Любой Путь; только Стражи вуали.

Прозвище: Механисты, Железные маги

Организация: Подобно буквальным роботам или стихийным явлениям, Аустеры действуют в одиночку, хотя они и считают друг друга братьями по идеологии.

Примеры таинств: Наблюдение за работой огромного механизма (наподобие колеса обозрения). Сборка или разборка механизмов без использования магии. Проявление абсолютной беспристрастности.

Достижения

Первое Достижение: Источник

Требования: Гнозис 3, Жизнь 2, Материя 2

Маг создаёт небольшое техническое устройство (Размером 1), которое он погружает в собственную грудную клетку. С этого момента он получает аналог заклинания *Управление телом*. Кроме того, любые попытки наложить на протагониста заклинания Жизни или Материи, которые позволяют агрессору узнать что-либо о личности персонажа, получают штраф, равный Жизни или Материи самого персонажа.

Альтернативный подход: Разум 2

Маг налагает *вечный* штраф на попытки окружающих заметить или запомнить его, равный значению его Разума. Кроме того, когда он впервые вступает в беседу с определённым человеком, он получает равнозначный бонус к первой Социальной проверке. Механический источник энергии в его груди мистическим образом подсказывает, что собеседник хотел бы услышать при первой встрече.

Второе Достижение:
Винтик в механизме

Требования: Гнозис 7, Жизнь 3, Материя 3

Само получение этого Достижения считается преступлением против Мудрости 6 уровня.

Маг получает аналог заклинания *Кустарное производство*, которое он может использовать безо всяких бросков. Считайте, что он всегда получает сумму успехов, равную своему знанию Материи.

Альтернативный подход: Разум 3

Когда маг проваливает проверку на получение отклонений, он немедленно перебрасывает все дайсы. В случае успеха он не получает никаких отклонений.

Третье Достижение:
Самосовершенствование

Требования: Гнозис 7, Жизнь 4, Материя 4

Получение этого Достижения считается преступлением против Мудрости 5 уровня.

Маг целиком заменяет одну из частей тела механическим устройством.

Автономная рука: Маг способен отсоединять руку от тела и управлять ей на расстоянии.

Автономный глаз: Полный аналог предыдущей способности.

Угловое зрение: Маг способен заглядывать за углы и барьеры, просто стоя неподалёку от них.

Встроенное оружие: Маг помещает в своё тело один или несколько видов холодного оружия (чем их больше, тем слабее должен быть рейтинг урона).

Регенеративный узел: Маг способен вкладывать по очку Маны в устранение одного уровня летального или двух уровней тупого урона.

Второе тело: Маг встраивает в грудную клетку небольшой аналог своего тела Размером не больше единицы. Двойник не может прибегать к магии, однако в целом способен действовать отдельно от настоящего тела.

Избранные заклинания

Подношения

Как и многие другие маги, Стражи вуали используют особые виды оружия или совершают уникальные действия, повышающие эффективность их *ритуалов* – то есть продолжительных заклинаний. Эти действия и инструменты, некоторым колдунам известные как подношения, используются в дополнение к магическим инструментам, описанным в основной книге правил **Mage: the Awakening**. Ниже приведены только несколько примеров подобных действий и инструментов. Каждое из них добавляет +1 дайс к проверкам сотворения продолжительных заклинаний.

• Стирание костей двойного агента в порошок (**Смерть +1**)

• Переплавка значка, некогда спасшего жизнь полицейского, прямо с пулей внутри (**Судьба +1**)

• Выпивание крови почтового голубя, который передавал важные сообщения в военное время (**Жизнь +1**)

• Уничтожение вещества, оставшегося от заклинания Материи после того, как его обратило вспять Неверие Спящих (**Сущность +1**).

• Направление заклинания на бомбу, которую обезвредили за пару секунд до взрыва (**Время +1**).

Следствие по телу
(Смерть •• + Сущность •)

Длительность: до тех пор, пока маг сосредотачивается на поддержании эффекта

Заклинание считается **скрытым**.

В случае успеха маг понимает, была ли смерть человека замаскирована заклинанием Смерти второго уровня *Погребальная маска.*

Стражи вуали называют это заклинание **Поиском жуликов** (Интеллект + Оккультизм + Смерть).

Нетипичные мысли
(Судьба •• + Сущность •)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг способен различать особые оттенки в ауре человека, недавно столкнувшегося со сверхъестественным миром. Некоторые воспринимают этот эффект в виде уникального запаха или лёгкого шума, а не оттенков цвета.

Стражи вуали называют это заклинание **Поиском утечки** (Сообразительность + Расследование + Судьба).

По ветру судьбы
(Судьба •• + Смерть ••)

Длительность: до тех пор, пока маг сосредотачивается на поддержании эффекта

Заклинание считается **скрытым**.

Маг понимает, имеет ли судьба определённые планы на окружающих его индивидов. Например, большинство людей будут вызывать у мага чувство “нормальности”, которое можно приравнять и к посредственности. Тем не менее, от некоторых будет исходить мощная энергетика, показывающая, что эти люди могут оказать серьёзнейшее воздействие на судьбу всего мира или хотя бы крупной группы людей.

Стражи вуали называют это заклинание **Откровением судьбы** (Самообладание + Расследование + Смерть).

Оцепенение
(Жизнь •••)

Действие: мгновенное состязание против Выносливости противника

Длительность: один раунд

Заклинание считается **грубым**.

Маг должен схватить жертву, установив физический контакт. Обычно для этого делается бросок Силы (или хотя бы Ловкости) + Рукопашного боя – Защита жертвы. Обладанеие четвёртым уровнем Жизни позволяет накладывать это заклинание в чувственном диапазоне.

Каждый успех понижает Ловкость противника на единицу.

Стражи вуали называют это заклинание **Танцем святого Вития** (Самообладание + Медицина + Жизнь – Выносливость).

Безупречная маска
(Жизнь •••• + Разум •••)

Действие: мгновенное состязание против Решительности противника

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Персонаж наделяет себя внешностью и поведением другого человека. Он не получает его знаний и навыков, однако отличить его от настоящего владельца этой внешности практически невозможно.

Стражи вуали называют это заклинание **Тень в отражении** (Манипулирование + Скрытность + Жизнь).

Смена гардероба
(Материя •••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Маг меняет внешний вид своей одежды и экипировки. Тем не менее, её физические свойства остаются прежними: например, футболка не приобретёт огнеупорные свойства тяжёлой брони.

Стражи вуали называют это заклинание **Быстрым переодеванием** (Сообразительность + Ремесло + Материя).

Забитое дуло
(Материя •••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг налагает этот эффект на определённое оружие. При использовании оно начинает действовать против владельца. Пистолет взрывается в руках. У лука лопается тетива, которая в падении рассекает предплечье стрелка. При попытке схватить нож владелец случайно стискивает его лезвие, а не рукоять.

Так или иначе, противник получает урон, зависящий от результатов его собственной атаки. Он не успевает применить Защиту от подобной атаки, хотя может воспользоваться Бронёй, если последнее соответствует здравому смыслу.

Ходят легенды, что некоторые Стражи специально дают противнику разоружить себя в надежде, что тот попытается использовать их собственное оружие против них.

Стражи вуали называют это заклинание **Рикошетом** (Интеллект + Огнестрельное или Холодное оружие + Материя).

Идеальный замок
(Материя •••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

В течение сцены заговорённый магом замок невозможно вскрыть ни отмычками, ни проверками Кражи. Тем не менее, дверь можно выбить, а крышку сундука – прорубить топором.

Стражи вуали называют это заклинание **Вечной клеткой** (Интеллект + Ремесло+ Материя).

Око мастера
(Разум ••• + Пространство ••)

Действие: продолжительное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

На протяжении этой сцены маг способен переключаться между собственным чувственным восприятием и восприятием своей жертвы.

Стражи вуали называют это заклинание **Всадником и скакуном** (Восприятие* + Эмпатия + Разум).

* В тексте указана именно эта характеристика. Возможно, имеется в виду Самообладание или Сообразительность.

Познай себя
(Разум •••)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Если сознание или воспоминания мага подвергались изменениям (например, под воздействием гипноза), а проверка этого заклинания дала сумму успехов в размере Силы этого гипнотического эффекта, маг понимает, что кто-то исказил его мысли. Это не позволяет ему снять с себя подобный эффект. Тем не менее, он знает, что сознание или воспоминания ему лгут.

Стражи вуали называют это заклинание **Самопортрет** (Сообразительность + Эмпатия + Разум).

Телепатическая прослушка
(Разум •••)

Длительность: один раунд, если персонаж обладает Разумом 3. Если персонаж обладает четвёртым уровнем этой Арканы, заклинание длится всю сцену.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг подключается к телепатическому контакту между другими Пробуждёнными. Все участники связи могут пройти проверку Сообразительности + Самообладания, чтобы засечь прослушку, однако эта проверка получает штраф в размере успехов протагониста.

Стражи вуали называют это заклинание **Ментальным эхо** (Сообразительность + Эмпатия + Разум).

Гибкая память
(Разум •••• + Судьба •• + Время ••;
возможно дополнение заклинания Пространством ••)

Действие: мгновенное состязание против Решительности + Гнозиса жертвы

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Заклинание копирует эффект *Банка памяти* – заклинания Разума четвёртого уровня. Тем не менее, маг определяет условия, при которых заклятье будет стирать или искажать воспоминания жертвы.

Например, он может заставить другого мага забывать о своём членстве в Стражах вуали всякий раз, когда он рискует выдать секреты ордена другим магам.

Стражи вуали называют это заклинание **Погребением воспоминаний** (Манипулирование + Обман + Разум против Решительности + Гнозиса).

Книга о себе
(Разум ••••• + Материя •••••)

Как правило, это заклинание произносят только те маги, которые убеждены, что их жизнь подходит к концу.

Действие: продолжительное

Длительность: одна сцена (после раскрытия книги); технически – постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг создаёт книгу из чистой Маны, вкладывая в неё собственное сознание. Любой, кто раскрывает такую книгу, до окончания сцены может общаться со своего рода искусственным интеллектом, основанным на сознании мага в момент сотворения заклинания. Такой интеллект не способен произносить заклинания сам и не обладает Физическими Атрибутами (хотя сохраняет все остальные Атрибуты, Порок и Добродетель).

Стражи вуали называют это заклинание **Духовная книга** (Внушительность + Оккультизм + Разум).

Угловое зрение
(Пространство •)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг способен увидеть то, что находится за углом или барьером. Развив Пространство до второго уровня, он может заглядывать таким образом за несколько углов, “передвигая” зрение подобно мобильной камере.

Стражи вуали называют это заклинание **Гибким зрением** (Сообразительность + Расследование + Пространство).

Бездонный контейнер
(Пространство •••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех добавляет к вместимости контейнера ровно такой же объём: например, один успех удваивает его вместительность, два – утраивают и так далее.

Размер такого конейнера не может превышать 3 пунктов: таким образом, маг может заколдовать чемодан или вазу, но не товарный вагон. Тем не менее, сама вместительность ограничена только успехами мага.

По окончании действия заклинания контейнер выбрасывает всё, что в него не вмещается. Первыми вылетают предметы, лежащие на его дне. Если в этот момент рядом с контейнером будут находиться живые существа, их собьёт с ног.

Стражи вуали называют это заклинание **Глубокими карманами** (Ловкость + Обман + Пространство).

Время бежит
(Время •)

Действие: мгновенное состязание с Самообладанием жертвы.

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

За каждый успех маг “передвигает” стрелки внутренних часов жертвы на пять минут назад или вперёд. Например, три успеха могут заставить жертву поверить, что прошло уже пятнадцать минут, хотя в действительности не прошло ни секунды. В зависимости от обстоятельств, это может заставить её совершать весьма и весьма несвоевременные действия.

Стражи вуали называют это заклинание **Личным временем** (Интеллект + Обман + Время – Самообладание).

Реликвии и артефакты

Многие Пробуждённые убеждены, что Стражи вуали собираются целые склады с реликвиями, артефактами и другими загадочными предметами, скрывая их от непосвящённых. Хотя некоторые из Стражей действительно собирают (и прячут) оккультные артефакты в своих тайниках, они не создают никаких складов или архивов. Это было бы попросту непродуктивно. Один хорошо организованный налёт – и целая уйма опасных реликвий окажется в руках Истребителей или Жрецов престола.

Более того, Стражи вуали предпочитают не только создавать маленькие тайники, но и складывать в них маленькие артефакты. Если угодно, вы можете даже использовать дополнительное правило, позволяющее Стражам вуали вкладывать очки Заговорённого предмета (как Преимущества) в понижение его Размера на -2 пункта за каждый уровень.

Вот три показательных примера реликвий и артефактов ордена.

Корона королей (••••• ••)

Прочность 4, Размер 2, Структура 6

Запас Маны: 11

Трудно даже поверить, что эта крохотная корона стоит за многими кровавыми преступлениями и даже войнами прошлого. Говорят, её носили самые безумные короли в истории человечества. При активации эта корона наделяет человека способностью продублировать заклинание *Полная узурпация*, позволяющее отдать жертве даже самоубийственное поручение (до конца сцены в случае с людьми и на один раунд в случае со сверхъестественными существами).

Гроб Карнакия (••••• ••)

Прочность 4, Размер 6, Структура 10

Запас Маны: 12

Заперев жертву в гробу и вложив очко Маны, персонаж создаёт аналог *Застенка* – заклинания Пространства пятого уровня.

Разрушитель (••••• ••••)

Прочность 5, Размер 2, Структура 7

Запас Маны: 14

Технически этот артефакт представляет собой обычный меч, наносящий летальный урон +2. Тем не менее, когда его держит в руках Пробуждённый, обладающий Преимуществом *Предназначение*, меч наделяет хозяина способностью творить заклинания *Окончательное рассеивание* (Сущность четвёртого уровня), *Насыщение*(Сущность третьего уровня), *Магический щит* (Сущность второго уровня) и *Контрзаклинание* (также Сущность второго уровня). Говорят, что Разушитель передаётся по наследству от одного

великого мага, исполнившего своё Предназначение, к другому – которому только предстоит изменить судьбу человечества.